

2 歳児のごっこ遊びを通した 友達関係の育ち

田 口 鉄 久

1. 研究の目的

ごっこ遊びは幼児期を代表する遊びの一つである。幼児は現実の状況に規定されることなくイメージの世界で自由に遊ぶ。初期のごっこ遊びは、1 人または 2・3 人で行われ、継続時間も短時間であり、物の見立てや模倣といった形で現れると考えるのが一般的である。

本研究では 2 歳児が友達関係を築く過程を、初期のごっこ遊びの分析・考察を通して明らかにし、保育支援のあり方を導き出すことを目的とする。

2. 研究の経過

(1) ごっこ遊びを通して育つ幼児の諸能力

筆者はこれまでの研究で、4・5 歳児はごっこ遊びを通して①ルール性の理解を進め、②演じることへの興味や関心を育て、③言葉表現の豊かさと確かさを獲得し、④作る意欲を引き出すことなどを明らかにしてきた。また、その際に保育者はこれらのごっこ遊びを支援するための配慮について述べた^(注1)。ごっこ遊びも他の遊びと同様、子どもの様々な能力を培うものであることを考え、保育者はごっこ遊びができる環境を準備すると共に、遊びの中で支援を行う必要性を強調した。

(2) ごっこ遊びの魅力

なぜ幼児はごっこ遊びに魅力を感じるのか、明らかにされた知見を踏まえたうえで、40事例のごっこ遊びを分析・検討した。その結果、①時間や場面を変化させる、②役割と行為を変化させる、③約束事（ルール）を変化させるところにごっこ遊びの魅力があることを示した^(注2)。ごっこ遊びという憧れの世界を想定し、現実社会では操作できない時間や場面、役や行為、約束事などを、“自由に変化させる”ことが魅力である。

(3) ごっこ遊びにおけるイメージの共有

幼児が何人かでごっこ遊びを展開している際のイメージの共有過程について検討を行った。幼児はごっこ遊びを行う際に、どのようにしてイメージを共有していくのか、疑問があったからである。26事例についてイメージの①共有、②非共有、③変化の3場面を検討した。その結果、①イメージの共有が促進される場面が55%、②イメージが共有されない場面は21%、③イメージの変化によって遊びが変化する場面は25%であった。いずれの場合もその遊びは消滅することなく、むしろ楽しいアイデアなどを加えながら変化・発展していった。幼児はイメージの共有と非共有を繰り返しつつ、ごっこ遊びを「変化させ」より楽しくしていこうと相互協力しあっていることが明らかになった^(注3)。このことは、幼児はごっこ遊びの中で相手のイメージに柔軟に同調できる能力を持っていることと、相手の気持ち（思い）を理解し共感する素直な心をもっていることが主要因だと考えられる。

(4) 1・2歳児のごっこ遊び

上記一連の研究は4・5歳児を対象にしたものであった。4・5歳児のごっこ遊びは数人によって組織的に行われ、比較的長時間に亘って継続する典型的なものであった。しかし、このような“完成された”ごっこ遊びに至る前段階の遊びはどのようなになっているのか、関心を持った。ごっこ遊びの初期の過程は、見立て遊び、ふり遊びと考えることができる。今井和子（1992）は3歳未満の幼児の姿を保育事例から検討する中で「探索活動がごっこ遊び、すなわち

イメージを中心とする表現活動に変わっていくことが考えられます⁽¹⁾」と述べ、1・2 歳児期の中心的な遊びは機能遊び^(注4)や探索活動^(注5)であるが、その背景には“予測や期待”があり、イメージの遊びであるごっこ遊びへの準備がなされていると考えていることを示した。

幼児は身近で親しい人との生活を通して印象深く残った事柄をイメージとして心に描きながら、見立てや模倣をする。これを初期のごっこ遊びと位置づける。この時期のごっこ遊びは、見立て遊び・ふり遊び・つもり遊びなどといわれる 1 人もしくは 2・3 人で行う遊びである。

初期のごっこ遊びについて筆者は「ごっこ遊びの研究 — 1・2 歳児のごっこ遊びと援助のあり方 —」として 23 事例中の 14 事例を分析・検討し、後の集团的・組織的なごっこ遊びにつながっていく過程について検討した^(注6)。キーワードは“イメージの共有”であった。その結果、以下のようなイメージの共有過程をとることを整理した。

1. 幼児は自分のイメージする遊びに他児（他者）も共に参加していると考えている。
2. 保育者が幼児の遊びイメージを受けとめることによって、他児へそのイメージをつなぐことになる。
3. 他児が行う日常生活に関した見立て・ふり行為に触発されて、自らも同じように行ってみようとする。そこで、互いのイメージがつながりあうことの楽しさを経験する。
4. 自分のイメージで展開する遊びは、言葉や行為でそのイメージを他児に伝えて共有しようとする。
5. 現実とイメージの世界とは明らかに違うということを意識していて、ゆとりをもってイメージの世界で演じることを楽しんでいる姿がみられる。
6. 保育者の働きかけで皆が同じようなイメージをもって、遊びや活動を楽しむことができるようになる。

保育者の援助としては幼児がその時点でイメージしていることを受けとめてやること、イメージを他の幼児へつなげてやることなどをはじめとして、上記の幼児の遊び発達の特徴を把握した関わりが必要であることを論じた。

(5) 今回の研究の位置づけ

本研究は2歳児が行う初期のごっこ遊びを通して、友達関係を広げ、深めていくことを確認する。併せてその際の保育支援のあり方を検討する。

3. 研究の方法

津市 Y 保育園（私立）の2歳児クラス（20名、満2歳以上3歳8ヶ月未満の幼児）の自発的な遊びの時間帯（おおむね8:30～9:45）、見立て、ふり、つもり遊びを初期のごっこ遊びと考えて、参与観察を行い、筆記記録した。

観察した期間は2010年5月16日～6月28日（前期7回）、同年10月18日～11月21日（後期6回）の休日を除く各週月曜日、上記時間、合計13回である。観察場所は保育室ならびに園庭である。

幼児の表記はC=男児、c=女児、保育者=T、観察者=Oとした。なお、幼児の場合個人を区別するために各事例のC(c)の後に数字を付けたが、同一表示であっても事例が異なる場合には共通性はない。

4. 結果と考察

観察記録に残した事例のうち、本研究に該当するとしたごっこ遊び（見立て、ふり、つもり遊び）は25事例であった。それらを分析することによって友だち関係の育ちを以下の（1）～（5）のカテゴリーに5分類した。

（1）近くで同種の遊びをしていてつながる（3事例、うち2事例掲載）

【事例1】6月7日（月）8:40～8:55、園庭、砂遊び場にて“砂のごちそう作り”

6人が砂で遊ぶが、ほぼ全員背中合わせで外側を向いて遊ぶ。

(c1) が製水器のように区切られた容器に砂を入れる。隣にいた (C2) は小さなスコップで砂をすくい、その上にかける。さらに (C2) は「かたー」と言って硬くなった砂を掘り起こして集めようとしている。

近くで (C3) はスコップを使い、一人で容器に砂を入れる。

(C2) はスコップにとった砂を (c1) が被っているカラー帽子の上にかける。(c1) も同じように砂を (C2) の帽子にかける。(O) は「目に入るといけないね」と制止した。

(c1) と (C2) はしばらく 2 人で容器に砂を入れたり出したりして遊ぶ。(C3) が 2 人の容器に砂をかけ、3 人が向かい合って遊ぶ。

【事例 2】 11月21日 (月) 8:50～9:00, 保育室にて“乗り物作り”

(C1) 大型ブロックを組み合わせて、乗り物に見立て、O に向かって「おじさーん、見て～」と言う。

(C2) も同じように作って「動きまーす、しょうぼうしゃ」と言う。
その様子を見て (C3) が「今からすごいものつくろ～」とブロックで乗り物を作り始める。すると隣にいた (C4) は (C3) の作るものとつなげて、大きな乗り物にしようとした。

【考察 1】

遊び始めは幼児相互の関係性はほとんど見られない。しかし、同じ素材・遊具を使用して遊んでいることを通して、気持ちが通じ合っていくことがある。事例 1 では他児の作っている砂の“ごちそう”の上に何の了解もなく、砂をかける事を通して共に遊び始めた。事例 2 では大きなブロックで乗り物を作った幼児に触発されて、同じような活動を行う様子や、共同でつながった乗り物を作ろうという姿が見られた。

一人で遊んでいた当事者にとっては、このような他児からの突然の働きかけは予期しないものであるが、幼児には相手の行為を柔軟に受け入れる体勢があることを示すものである。このことは後にイメージの共有を図りながらごっこ遊びを「変化させ」より楽しくしていこうと相互に協力し合うことにつなが

ていくものであると言える。

(2) 保育者や年長児が仲間をつなぐ (4 事例, うち 2 事例掲載)

【事例 3】 5 月 31 日 (月) 8:40~9:00, 園庭, トムソーヤの家 (図 1)
にて, “オオカミが来る～”

(3 歳児 C1) と (3 歳児 c2) は家の周りをぶらぶら歩く。2 歳児こりすぐみの数名がはしごを昇るのに戸惑っている姿を見て, (3 歳児 C1) と (3 歳児 c2) は昇り方を教える。

(5 歳児 c3) 「おりれーへんって言うから, ほら, だから下なん!」 (2 歳児は下で遊ぶことを指示する)



(図 1) トムソーヤの家

(2 歳児 C4) は「C4 はおりれるよ～」と言って降りようとしな。他の 2 歳児も続いて昇る。

(5 歳児 c3) 「ここにこりすがいっぱいいて, めんどくみきられへんから (5 歳児 c5) ちゃん来てくれない?」と呼びかけるが, 不参加。そのうち 2 歳児数人と (3 歳児 C1) (3 歳児 c2) が 3 階部分へあがる。(5 歳児 c3) はその事態を受け入れる。

(5 歳児 c3) 「(歌うように) 夜になりました～, こりすは一番上で寝てくださ～い。」

(3 歳児 C1)「今からオオカミが来ます。」

(2 歳児 c6)「こわーい」

(3 歳児 C1)「オオカミが来ましたー。」

(2 歳児 c7)「オオカミが来るんやでー。」

(5 歳児 c3)「(2 歳児 c6) ちゃん、寝てくださーい♪」「(2 歳児 c7)
くん、寝てくださーい♪」

(5 歳児 c3)「オオカミが来たー！」

【事例 4】 6 月 21 日 (月) 9:30~9:40, 保育室ままごとコーナーにて,
“ごちそう遊び”

(c1) が木製玩具のトマトを入れ物に入れて、ままごとコーナーへ来て座る。

(T) もやってきて、(c1) の様子を見て「♪トマトってかわいい名前だね……」と歌う。

(c2) がすでにテーブルの上に並べていたごちそうを見て、(T)「みんなに配ってあげるんや、じょうず、じょうず」と認め、(T) もごちそうを食べる。(c2) は嬉しそうにしている。外の砂場では (c2) の兄の (5 歳児 C3) が遊んでいるので、(T) は手を振って合図する。(5 歳児 C3) は外から「(c2)」と妹の名前を呼ぶが、(c2) は返事をしない。

(c2) は並べたごちそうを引き上げ、片づけを始める。(T) はおやつの時間になるので片づけをするように伝え、その場を離れる。

(C4) が入ってきてテーブルの椅子に座り、残っているごちそうを食べようとする。

(c2) は「いやー」と言って片づけを進める。

(C4) は自分の前のごちそうを確保し、しばらく食べるふりをする。食べ終えて、ナベ(器)に入れてふたをして、満足したような表情になる。

(C4)「これはー、どこ？」と (c2) に聞きながら片づけようとする。

(C5) も加わって、片付ける。皆がトイレへ行行って、おやつの準備に入

る。しかし(C4)はままごとコーナーで寝そべったままである。

(T)「(C4)くん、トイレへ行っといで」と少し離れた所から声をかける。(C4)「いやー、うちでやった」

(O)「おやつだよ。今日はビスケットだって、早く行こか!」と言うが、ままごとコーナーの床でごろごろしている。

(T)が近くへやってきて、「何に変身して行く?○○ちゃんはアンパンマンになったよ。ウルトラマン?○○マン?」

(C4)は立ち上がり「ウルトラマン!」と言って、トイレめざして走るが、すぐ(T)のところへ戻り(C4)「○○ちゃん、おらん」と言う。(T)「そらそうや、もう済ませておやつ食べとる。さあ行くよ」と手をつないでトイレへ向かう。

【考察2】

事例3で、5歳女児は当初2歳児がトムソーヤの家へ入ることを拒もうとした。しかし2・3歳児はこぞって入り込んでしまった。ここで特筆すべきことは、5歳女児がその流れを受け入れ、2・3歳児のイメージに沿って、自らも楽しみながら遊びを盛り立てていることである。ごっこ遊びは年齢幅を越えて一緒に遊ぶことができる。ルールのある遊びの場合は、過去には地域で低年齢向きの特別なルールを用意して遊ぶ姿が見られた^(注7)というが、現在はほとんど見るができない。その意味でごっこ遊びは異年齢を結び付ける重要な遊びである。同様なことは砂遊びでも言える^(注8)。

事例4では(c1)と(c2)は同一の場所で、一人で遊んでいるために、保育者が相手になり、“ごちそう並べ”の遊びを楽しめるものにしようとしている。それだけではなく(c2)の兄とも結び付けようとした。また保育者は、おやつ準備をしようとしなない(C4)に対して、ヒーローに変身していく方法で誘った。筆者はその前におやつがおいしそうであることを示して誘ったが、動こうとしなかった。対照的な支援の方法の違いであった。この年代の幼児にはイメージを大切にた指導のあり方が有用であることを示す事例である。

遊び支援のあり方として本考察で言えることは、保育者も時にはごっこ遊び

に位置づいて、イメージの流れに沿って共に楽しさを味わいながら、遊ぶことが求められるということである。そうすることによって遊びの楽しさが増し、友達関係においてもつながりが広がり、深まることが期待できる。当然の論のように思えるが、実は保育現場においてこのことが実践できている保育者は必ずしも多くはない。

菊池篤子は1～2歳児と人との関わりに関して次のように述べている。「子どもが表現した世界に入って、一緒に『見立て』で、『つもり』になって遊んで、子どもの遊びに共感することも大切です⁽²⁾」として、子どもを安全に、楽しく遊ばせるだけの保育者ではなく、共にごっこ遊びを楽しむことのできる保育者を求めている。

(3) 言葉や動きに影響を受けてつながる、また同じような物を使用することでつながる (13事例、うち3事例掲載)

【事例5】5月17日(月)9:20～9:30, 保育室にて, “おばけ, おばけ”
(C1)「おばけ, おばけ……」と言いながら飛び跳ねると, 近くにいた
2～3人の幼児も同じように「おばけ, おばけ……」と言って楽しそうに
飛び跳ねる. 他の幼児のところへ行ったり, テラスへ出たりしてしばらく
飛び跳ねて回る.

【事例6】6月28日(月)8:40～9:00, 保育室にて,
“かばんにごちそうを詰めて”

(c1) 小さなかばん(バック)の中にままごとのごちそう(木製果物など)をいっぱい詰めて, (O)に向かって「がっこうへ行ってくる」と言い, ブロック制作コーナーのにいる保育士のところへ向かう.

(C2) もごちそうをかばんに詰めて (O)に見せる. 同じように (C3) もごちそうをかばんに詰めて (O)に見せる.

(C3) はままごとコーナーへ移動し, いったんテーブルの上にごちそうを並べ, 再びかばんの中へ戻す. (C2) も同じようにかばんからごちそう

を出して、テーブルの上に広げる。

(C2) は (C3) を誘うように「ゆうえんちへ行こ、ゆうえんちにおばけいるよ。おばけー、おばけー」

【事例7】 10月18日（月）9:05～9:15、園庭、プラスチック滑り台(図2)にて、“ザリガニつかまえた”

(C1) (C2) (c3) 他一人が園庭中央にある四角型プラスチック滑り台(高さ幅とも1M四方)の遊具の中段に乗る。

(c3) が「ザリガニくんな～(来るな～)」と言って地面部分へ降りて“砂を一握り”つかむ。

(c3) 「ザリガニ……」と言って (C1) たちに砂を見せる。

(C2) は「サメおる、手でつかまえる!」と言って地面へ降り、やはり砂をつかみ、見せ合う。

(c3) は「これさわって～、痛いやろ」と、ザリガニを捕まえたことを伝えている。

その後、四人は遊具を離れたが、(c3) は5分ほど後に戻り、砂を握り「テントウムシ」「カメ」と言って (O) へ見せに来た。



(図2) プラスチック滑り台

【考察 3】

事例 5 ではいわゆる“模倣”を通じて仲間関係が広がっている様子が伺える。“模倣”は他児の声を聞きつけ、あるいは動きを見て、同じように真似、仲間としての意識を共有する。

また、事例 6 では同じ種類の物を使うことで、仲間関係を確かめ合う様子も伺えた。他の事例でも自宅から持ってきているハンカチを使って物を包んだり、模様や絵柄について話をしたり、布団などに見立てたりすることで、共通の物（ハンカチ）を使って共に遊ぶ姿があった。

事例 7 では、「ザリガニくんな～（来るな～）」と発した（c3）の言葉と、砂をつかんでザリガニに見立てた行為が（C2）に“模倣”され、サメをつかまえるという同様な見立て行動を引き起こした。

“模倣”については瀬野由衣（2010）が行った 2 歳児クラスにおける観察でも“仲間同士で伝染的な遊びが盛りあがる”ことを述べ、「同一の動きや表現を繰り返すことで“同じ（一緒）であること”を体感する点に、相互模倣的な関わりのおもしろさの特質があるように思われる⁽³⁾」としている。“模倣”はとりわけこの年代の幼児に特徴的な行為であることがわかる。

また、鈴木裕子（2010）は「模倣する — 模倣される」関係について保育者から集めたエピソード記録を分析して考察を行い、“模倣”は双方の関係性を強化することを述べている。つまり「1. 自他が分かり合う状況が生じ、それを契機に相互理解が深まる。2. 模倣されたことによって、他者が自分に働きかけてきたように感じ、閉じていた自分が開き始め、他者と交わる楽しさを感じ始める⁽⁴⁾」などの点が考えられるからだとしている。

上記の論を参考にすれば保育の場における“模倣”＝“真似る”ことは、幼児期において友達の影響を直接受けて発達が促されると共に友達関係が深まる重要な機会であるといえることができる。従って保育者には幼児が相互に“模倣”することの意味を積極的に評価する保育姿勢が求められる。

(4) イメージを共有してつながる (3事例, うち2事例掲載)

【事例8】6月28日(月)9:05~9:10, 保育室にて,

“赤ちゃんのお世話”

(c1) 赤ちゃんにハンカチを被せて抱っこしている.

(c2) も同じように赤ちゃんにハンカチを被せて抱っこする.

(c1)「おかえりー」と自分で言ってお(c2)がいるテーブルのところへ帰ってくる.

(c2) は人形を園児椅子の上に座らせる. 次に自分がその隣の椅子に座り, テーブルの上にタオルを広げ, 人形を寝かし, ハンカチをかける.

(c2)「ここでみとって」と人形に向かって話し, ハンカチをたたみ, その場を離れる.

(c1) は空いた椅子の背にハンカチを掛けて, (c2) の人形と向かい合わせるようにして座らせる.

【事例9】11月1日, 9:15~9:25, 保育室にて, “戦いごっこ”

(男児4人, 女児2人で)「仮面ライダー」と言いながら戦いのまねをする. (C1) が倒れて「たすけてー」と言っている.

(C2)「へんしん, ばーん」(C3)「ひゃーん」(C4)「へんしん」と言いながら, 倒れている(寝ている)(C1, c5)に向かってパンチをしたり蹴るまねをする.

(T)「お顔はけがするよ～」と注意を促して, 引き離す. いったん戦いごっこは終わる.

(C2, C3, C4) の男児は寝転んでいて, 引き続きもつれるようにして足も使って戦っている様子. 「バン」と言って足で体を蹴る. その3人の上に (C1, C5) の男児が乗っかる.

保育者が来て, 寝転がっている幼児に話をする(内容不明). (C1)「戦いしとった!」

(C2, C3) は寝転んでいる一方, (C1, C4, C5たち) は4人で保育室を一回りして戻り, 6人が揃ってカーペットの上で寝転ぶ.

【考察 4】

事例 8 は模倣的でもあるが、(c1) (c2) の 2 人は共に人形を赤ちゃんに見立て、それぞれのイメージを伝え合いながら一緒に遊んでいる。2 人だけがごっこ遊びといえるようなイメージの共有と、赤ちゃんを世話するお母さんとしての役割を持って行動している。

事例 9 はアニメのヒーローになって“戦いごっこ”をするもので、明らかに参加している幼児は“うそっこ”でパンチや蹴りまねをしている。時に強く当たったりするが、それはあくまでヒーローとしての行為であり、現実のたたき合いではない。この種の戦いごっ的な遊びは保育として好ましくないとする場合もあるが、他のヒーロー、ヒロインものの遊びや一般的なごっこ遊びと同種のものであると考えることができる。あこがれの役になる、かっこ良いふりをする、少し背伸びしたせりふを使う、日常生活では禁止されるような行為を行う・・・など、魅力的な活動である。長く女性の保育者によって行われてきた保育の中で、適切に保育内容化が図られてこなかった分野であると思われる。とりわけエネルギーが満ち溢れる幼児の求める活動として、後の海賊ごっこ、おばけごっこのようなごっこ遊びに発展・組織できる保育内容として考えるべきであろう。

事例 8, 9 はいずれも初期的なごっこ遊びではあるが、イメージを共有した活動として、仲間意識を深めている様子が伺える。

(5) 役を意識してつながる (2 事例, うち 2 事例掲載)

【事例10】11月1日, 9:30~9:40, 保育室にて,

“絵本の読み聞かせごっこ”

(C1)(C2) の 2 人がカーペットの上で、壁に背をつけて座り絵本を見る。

(C1) は絵本を読み終えるたびに尻の下に敷き、自分のものであることを確かめている。

(c3) も参加し、「あんぱんまん」の絵本を見るが、その見方は他児に読んでやるような姿勢である。最後のページで「おしまい!」「ありがと

う」と自分で言う。続いて手遊びをして再び絵本を見せ始める。

【事例11】11月15日，8：45～9：00，園庭，トムソーヤの家にて，

“ミッキーごっこ”

(c1)「ミッキーごっこしとるの，変なミッキーごっこ」

(c2) はミッキーになっている。

ミニーになっている (c3) が転んだ様子を見て，(c1)「ミニーちゃん
がこけた！」

心配して (c2)「ミニーちゃん」(c4)「ミニーた～ん」と声をかける。
転んだ (c3) は何事もなかったように立ちあがる。

(C5)(C6) はそれぞれ「ミッキー」「ミッキー」と自分のなっている役を言
いながら，トムソーヤの家の周りを回る。立ち止まって (C5)「ふたりミッキー！」
と言って跳びあがって喜ぶ。

トムソーヤの家へ入って遊んでいた (C7) は一連の様子を見ていた。
(c1) から (C6) のミッキー，ミニーたちは (C7) のいるトムソーヤの家の中
へ入っていくと，(C7) はニコニコして受け入れた。

【考察5】

事例10で (c3) は (C1)(C2) の絵本読みに触発されて絵本を読み始めたが，
他児に向けて絵本を開くところ，読んでやろうとする言葉，最後に「おしまい！」
「ありがとう」と言い，手遊びをする様子は，明らかに“保育者”になってい
る。自分とは異なる役になることはごっこ遊びの重要な要件であり，それを実
践しているということは，この遊びが後のごっこ遊びに近い状態にあることを
示す。これまでの事例で“真似る”，“ふりをする”，“つもりになって行為す
る”という様子は伺えたが，多くはその場で影響を受けて行った行為であった。
つまり，他児の行うことに影響を受けて同調するという状態がほとんどであっ
た。ここで (c3) は過去の経験を呼び起こして再現しているので，より本格的
なごっこ遊びに近い状況といえる。即時模倣に加え延滞模倣が行われること
によってごっこ遊びはより本格化すると言える。

残念ながら事例10では(c3)の読む絵本の話の聞いてくれる幼児はいなかった。結果的には一人で行ってしまったが、聞き手がいれば仲間としてつながる経験にもなったと推察する。

事例11では幼児が共通にイメージしやすい“ミッキーごっこ”で、それぞれミッキー、ミニーになって日常の生活や遊びを展開している。ここでは役割に伴う人数にはこだわっていない。むしろ「ふたりミッキー!」と言って役の共有を喜んでいる。重要な点は7人がゆるやかながら共通のイメージで遊んだことである。一般に2・3歳児の場合は平行遊び^(注9)や2・3人で行う遊びが多いが、ここでは7人という多人数の遊びになっている。これは後のごっこ遊びが比較的多人数で行われることへつながる契機となる場面である。

5. まとめと今後の課題

本格的なごっこ遊びは、少なくとも数人の集団で、それぞれが役をとり、演じたり、見立てたり、構成したりして、イメージの共有を図りながら、憧れの活動に取り組む。本研究ではその基礎になるところの、初期のごっこ遊びを通した友達関係の育ちに焦点を当てた。今回は2歳児が行うごっこ遊びを通して友だち関係を広げる様子を事例から考察してきた。その結果、

- (1) 近くで同種の遊びをしていてつながる
- (2) 保育者や年長児が仲間をつなぐ
- (3) 言葉や動きに影響を受けてつながる、また同じような物を使用することでつながる
- (4) イメージを共有してつながる
- (5) 役を意識してつながる

の5つの場面があることを分類整理した。

2歳児においてはごっこ遊びとしての役割意識、組織性、計画性、使用用具、演じる行為、イメージの共有などを明確に意識して行っているとは言えないが、それらの萌芽は観察することができた。

また、これらの遊びを通して、イメージを共有したり、同じものを使用することなどで、仲間相互のつながりの楽しさを実感する幼児の様子は確かめるこ

とができた。

初期のごっこ遊びを丁寧に支援することが友だち関係を広げ、充実したごっこ遊びができる幼児の姿につながる。そのために保育者の姿勢として重要なことは、遊びを見守る保育に止まることなく、幼児と共にごっこ遊びを楽しみ、イメージの中で仲間関係をつなげ、楽しい遊びへ導くなどの支援をすることである。

今後の課題としたいところは、このような支援はどのように行われているのか、“保育支援のあり方”の詳細な検討である。

注

- (1) ごっこ遊びを通して育つ幼児の諸能力について事例を検討した。その結果は「ごっこ遊びの援助に関する研究 (1, 2, 3, 5)」1995.5～2003.5として日本保育学会で発表すると共に、論文集に掲載された。
- (2) 「ごっこ遊びの魅力」について事例を検討した。その結果は「ごっこ遊びの援助に関する研究 (4)」2000.5として日本保育学会で発表すると共に、論文集に掲載された。
- (3) 「ごっこ遊びにおけるイメージの共有」について事例を検討した。その結果は『平成12年度聖徳大学大学院修士論文』2001.3としてまとめた。
- (4) 「機能遊び」は単に体を動かすことや、視覚的、聴覚的、触覚的な刺激など、感覚運動器官を使って楽しむ活動である。乳児期に多く見られる行動であるが、乳児期において単に跳んだりはねたり、肌触りを楽しんだりする行為もこの遊びに分類される。(鈴木えり子、「遊びの特質と分析」上野恭裕編『保育内容・保育方法総論』より)
- (5) 森上史朗は探索行動という用語を探索活動と同じ意味で用いて、以下のように説明する。「1.2 歳児の探索行動は、触れる、見る、聞く、なめる、かぐなどの人間の五感を通して世界を知る方法です。従ってそれらの発見は『快—不快』の感覚に結びついています。」「探索行動の基本は、子どもが何かをやり始め、その活動自体に面白さを見出し、それにひたりきってやり続ける〈自発性〉にあります。」(今井和子『自我の育ちと探索活動』)

に寄せた森上の評論より p182, 191)

- (6) 「ごっこ遊びの研究 — 1・2 歳児のごっこ遊びと援助のあり方 —」について、事例を検討した。その結果は岐阜女子大学紀要, 第33号, 2004.3に掲載された。
- (7) 年齢の低い子どもが大きな年齢の子どもと共に遊ぶ場合, “みそっかす” “みそっこ” などと呼ばれ, ルールに縛られることなく自由にふるまうことのできる立場を得て楽しむ姿が過去には見られた。メンバーもそのことは了承しながら遊んだ。
- (8) 多湖文香は平成22年度皇學館大学卒業論文で, 砂遊びの事例を検討し「砂遊びの魅力」を7項目に分類した。その一つに「年齢を超えて遊ぶこと」を挙げた。
- (9) 平行遊びとは, 自分だけで遊んではいるが, 周りの子どもと同じようなおもちゃを使い, 同じようなことをしている。しかし, 他の子どものしていることに干渉したりはしない。そばで遊んでいるのがどの子どもでも, また誰かがそばに来て同じようなことをし始めても気にしない。(鈴木えり子, 「遊びの特質と分析」前掲書より)

引用文献

- (1) 今井和子『自我の育ちと探索活動』 ひとなる書房 1990.1.20 p 84
- (2) 菊池篤子「まねっこや見立て・つもりを楽しむ」 寺見陽子編『子どもの心の育ちと人間関係』 保育出版社 2009.4.30 p61
- (3) 瀬野由衣「2～3 歳児の遊びにおける相互模倣とその発達の意味」 日本保育学会第63回大会発表要旨集 2010.5.22～23
- (4) 鈴木裕子「模倣する — 模倣される」 — 幼児における身体による相互行為 — 日本保育学会第63回大会発表要旨集 2010.5.22～23

参考文献

- 安藤節子「イメージを共有してつながろうとする」 森上史朗・小林紀子・
渡辺英則編『人間関係』 ミネルヴァ書房 2009.9.10
- 上野恭裕編『保育内容・保育方法総論』 保育出版社 2010.2.28
- 厚生労働省『保育所保育指針解説書』 フレーベル館 2008.5.13
- ステファニー・フィーニエ他著，大場幸夫・前原寛訳『保育学入門』
ミネルヴァ書房 2010.8.10
- 寺田清美「乳児の生活」阿部和子編『乳児保育の基本』 萌文書林 2007.11.17.
- 寺見陽子編『子どもの心の育ちと人間関係』 保育出版社 2009.4.30